四、嘉義縣 桃源 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期，各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	二年級		年級課程主題名稱	數學好好玩!		課程設計者	黃純慧		總節數/學期(上/下)	21/上學期	
符合彈性課程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 <i>需跨領域，以主題/專題/議題的類型，進行統整性探究設計；且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學										
學校願景	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學			與學校願景呼應之說明	1. 透過真實的生活情境問題，設計課程學習內容，培養學生解決問題的能力。 2. 透過孩子最喜歡的遊戲模式，讓學生能在快樂中學習數學運用。 3. 培養學生生活中，共同討論、合作，並尊重他人的意見，以協力完成各項任務。						
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣，促進身心健全發展，並認識個人特質，發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。			課程目標	1. 培養喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度，並能運用於日常生活中。 2. 能在日常生活情境中，用基本的數學能力去解決問題。 3. 在活動中，樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。						
教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現		自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)			教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	付錢大作戰	數學/n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 生活/3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。		1. 300 以內的數的排序。 2. 錢幣數算和比大小。 3. 錢幣的生活應用。 4. 會正確使用錢幣	1. 能理解 300 以內的數的序列，並於生活情境中會作大小的比較。 2. 能參與每個活動，由學習活動中了解數的大小與錢幣在生活中的應用。 3. 能透過分工合作完成購物任務。 4. 能學會付錢的方法。	1. 能進入正確的羊圈裡。 2. 能正確數出存錢筒裡的錢，並作比較。 3. 能完成購物清單上的任務。 4. 完成我會付錢學習單。	學生自學 活動一：狼來了 1. 教師圍出兩個羊圈，並各貼上一張通行卡。 2. 讓學生每個人抽一張數字卡。 3. 通行卡上寫上不同的數字條件。(如 <120 或在 120 和 267 之間等等) 4. 當教師喊一聲「狼來了!」小朋友須趕快跑進符合條件的羊圈裡。 組內共學 活動二：我的存錢筒 1. 全班分成 2 組，每組各給一個存錢筒。 2. 進行玩遊戲拿獎金的活動。 3. 遊戲結束後，各組分別數一數存錢筒裡的錢，並比較哪一組的錢比較多。 組間互學 活動三：購物商店 GO GO GO 1. 全班分成 2 組，每組各給 1 元、5 元、10 元、50 元的錢幣數個和數張 100 元。 2. 教師分別給各組一張購物清單，再由各組每人分別購買			繩子 數字卡 存錢筒 錢幣教具	4

						<p>一件物品來完成任務。</p> <p>3. 購買時，須備妥剛好的錢，規定不進行找錢。</p> <p>教師導學</p> <p>活動四：統整數學數與量的概念</p> <p>1. 分組討論及展示個人學習單。</p> <p>2. 能說出他人學習單的內容與解說自己的學習單內容。</p> <p>3. 能察覺並知道學習單的異同。</p>		
第(5)週 - 第(8)週	我是 丈量 高手	<p>數學/n-I-7 理解長度及其常用單位，並做實測、估與計算。</p>	<p>1. 物品的估測。</p> <p>2. 物品的實測。</p>	<p>能利用 1cm 的長度單位實作教室物品的估測和實測。</p>	<p>1. 能估算教室內指定物品的長度。</p> <p>2. 能實測物品的長度。</p> <p>3. 會做長短的排序。</p>	<p>學生自學</p> <p>活動一：比一比 量一量</p> <p>1. 先估估看，教室裡的物品較長的一邊大約是幾公分。</p> <p>2. 再用尺實際量量看是幾公分。</p> <p>組內共學</p> <p>活動二：排一排</p> <p>每組互相討論最後依結果將物品由長到短排序</p> <p>組間互學</p> <p>活動三：清楚說出理由</p> <p>會清楚說出各組排比的理由</p> <p>教師導學</p> <p>活動四：統整數學測量概念</p> <p>1. 分組討論及展示個人學習單。</p> <p>2. 能說出他人學習單的內容與解說自己的學習單內容。</p> <p>3. 能察覺並知道學習單的異同。</p>		4
第(9)週 - 第(12)週	釣魚 高手	<p>數學/ n-I-2 理解加法和減法的意義，熟練基本加減法並能流暢計算。</p> <p>生活/7-I-5 透過一起工作的過程，感受合作的重要性。</p>	<p>1. 加減法的計算。</p> <p>2. 數值的比較。</p>	<p>1. 能熟練加減法的計算，運用於生活情境中。</p> <p>2. 能透過兩人合作，加總後作數值的比較。</p>	<p>1. 能算出算式卡的答案。</p> <p>2. 能加總兩人的答案並做比較。</p>	<p>學生自學</p> <p>地上圈出一個魚池，再將寫上加減法算式的魚卡片放入。</p> <p>組內共學</p> <p>1. 每兩位學生為一組，每人利用釣竿去釣魚，並要算出魚身上的算式答案。</p> <p>2. 能兩人一起合作一起討論知道正確的算法</p> <p>組間互學</p> <p>每組再加總答案，再比較各組的總合答案。</p> <p>教師導學</p> <p>概念統整：能熟練加減法的意義與計算</p>	魚卡片	4
第(13)週 - 第(16)週	大家 來玩 遊戲	<p>數學/ n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。</p> <p>生活/6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。</p>	<p>「蓮花幾月開？」的遊戲與規則。</p>	<p>1. 能於遊戲中熟練運用 2、5、4、8 的乘法算式和口訣。</p> <p>2. 能了解和遵守遊戲規則。</p>	<p>1. 能遵守遊戲規則。</p> <p>2. 能正確的排出數量。</p>	<p>組內共學</p> <p>活動一：玩遊戲</p> <p>利用「蓮花幾月開？」的遊戲，分組練習 2、4、5 和 8 的乘法。</p> <p>組間互學</p> <p>當喊 2 月開時，每 2 位學生要抱在一起，如果喊 5 月開時，每 5 位學生要抱在一起，以此類推。</p> <p>學生自學</p> <p>活動二：我會說</p> <p>1. 能說出加法算式和乘法算式的關聯性</p> <p>2. 能知道 2.5.4.8. 的乘法倍數關係</p> <p>教師導學</p>		4

						活動三：概念統整：理解乘法算式的意涵 1. 分組討論及展示個人學習單。 2. 能說出他人學習單的內容與解說自己的學習單內容。 3. 能察覺並知道學習單的異同。		
第(17)週 - 第(21)週	時間 魔法 樂園	數學/n-I-9 認識時刻與時間常用單位。	遊樂券、時鐘關卡	能報讀每個關卡的時刻，獲得遊樂券。	1. 能正確的說出每個關卡的時間。 2. 完成闖關卡	學生自學 以 6 種遊樂設施做為 6 個關卡。 組內共學 每組學生到每個關卡時，必須正確回答時鐘上的時間，答對即可拿到該關卡的遊樂券。 組間互學 遊戲結束後各組可統計學生所得的遊樂券數，並給予優勝者獎勵。 教師導學 完成闖關卡與同學分享並統整時間概念	遊樂券	5
教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)							
本主題是否融入資訊科技教學內容	☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)							
特教需求學生課程調整	※身心障礙類學生： ☒ 無 ☐ 有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數) ※資賦優異學生： ☒ 無 ☐ 有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人) ※課程調整建議(特教老師填寫)： <div style="text-align: right;"> 特教老師姓名： 普教老師姓名：黃純慧 </div>							

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。

四、嘉義縣 桃源 國小 111 學年度校訂課程教學內容規劃表(表 12-4) (上/下學期, 各一份。若為同一個課程主題則可合為一份)

年級	二年級	年級課程主題名稱	數學好好玩!	課程設計者	黃純慧	總節數/學期(上/下)	20/下學期	
符合彈性課程類型	☐ 第一類 統整性探究課程 ☐ 主題 ☐ 專題 ☐ 議題 <i>需跨領域, 以主題/專題/議題的類型, 進行統整性探究設計; 且不得僅為部定課程單一領域或同一領域下科目之間的重複學習。</i> ☐ 第二類 ☐ 社團課程 ☐ 技藝課程 ☒ 第四類 其他 ☐ 本土語文/臺灣手語/新住民語文 ☐ 服務學習 ☐ 戶外教育 ☐ 班際或校際交流 ☐ 自治活動 ☐ 班級輔導 ☒ 學生自主學習 ☐ 領域補救教學							
學校願景	五育兼備、快樂尊重 關懷和諧、創新樂學	與學校願景呼應之說明	1. 透過真實的生活情境問題, 設計課程學習內容, 培養學生解決問題的能力。 2. 透過孩子最喜歡的遊戲模式, 讓學生能在快樂中學習數學運用。 3. 培養學生活動中, 共同討論、合作, 並尊重他人的意見, 以協力完成各項任務。					
總綱核心素養	E-A1 具備良好的生活習慣, 促進身心健全發展, 並認識個人特質, 發展生命潛能。 E-A2 具備探索問題的思考能力, 並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受, 樂於與人互動, 並與團隊成員合作之素養。	課程目標	1. 培養喜歡數學、對數學世界好奇、有積極主動的學習態度, 並能運用於日常生活中。 2. 能在日常生活情境中, 用基本的數學能力去解決問題。 3. 在活動中, 樂於與他人合作解決問題並尊重不同的問題解決想法。					
教學進度	單元名稱	連結領域(議題)/學習表現	自訂學習內容	學習目標	表現任務(評量內容)	學習活動(教學活動)	教學資源	節數
第(1)週 - 第(4)週	我會付錢	數學/n-I-1 理解一千以內數的位值結構, 據以做為四則運算之基礎。 生活/3-I-1 願意參與各種學習活動, 表現好奇與求知探究之心。	1. 1000 以內的數的排序。 2. 認識位值表上百位、十位和個位的位值關係。 3. 積木數算和比大小。	1. 能理解 1000 以內的數的序列, 運用於生活中分辨錢幣大小的比較。 2. 能參與每個活動, 由學習活動中了解位值表上位值間的關係。	1. 能猜測可能百元鈔票張數。 2. 能排出最大的三位數。 3. 能數算出積木量並比較大小。	學生自學 活動一：零用錢 1. 教師給三位學生零用錢, 其中兩位的錢知道是少, 另一位學生的錢幣中, 百元鈔票數量未知。 2. 教師給予條件提示, 讓學生猜測可能的百元鈔票張數。 組內共學 活動二：抽抽樂 1. 每人有 0-9 的數字卡和一張三位數的定位板。 2. 兩人一組進行比賽。 3. 抽一張就擺一張, 抽完三張數字卡後, 看誰擺出來的三位數比較大。(若剩下百位時抽到 0, 可再抽一張。) 組間互學 活動三：積木一把抓 1. 箱子內放入百、十、一的積木。 2. 每組規定一次性用兩手抓一把積木並數算。 3. 各組相互比大小, 比出誰的積木量最多。 教師導學 活動四：說清楚 能說出定位版與位值關係的化聚並檢視是否正確	玩具 紙鈔 數字卡	4

<p>第(5)週 - 第(8)週</p>	<p>勇闖 惡魔 島</p>	<p>數學/n-I-1 理解一千以內數的位值結構，據以做為四則運算之基礎。 n-I-2理解加法和減的意義，熟練基本並能流暢計算。 生活/3-I-2 體認探究事理有各種方法，並且樂於應用。</p>	<p>1. 三位數的位值。 2. 加減法的計算。</p>	<p>1. 能理解三位數的位值結構，運用於生活中的數字大小比較和加減。 2. 能在生活情境中，探究和解決三位數的加減法問題。</p>	<p>1. 能排出最大和最小的三位數。 2. 能算出加減法算式的答案。</p>	<p>學生自學 為了拯救被火龍困在惡魔島的公主，只要完成三個關卡的問題，就可以解救公主。</p> <p>組內共學 第一關：利用給予的三張數字卡排出最大的三位數和最小的三位數。 第二關：根據第一關的答案，算出兩數的和是多少？ 第三關：如果惡魔島上有 37 匹馬，請按照火龍的要求將馬匹的數量增加到 200 匹。</p> <p>組間互學 完成闖關卡，要清楚知道各組的答案理由</p> <p>教師導學 統整本單元數學概念</p>		<p>4</p>
<p>第(9)週 - 第(12)週</p>	<p>乘法 賽車</p>	<p>數學/n-I-4 理解乘法的意義，熟練十十乘法，並初步進行分裝與平分的除法活動。</p>	<p>1. 被乘數和乘數的數字卡。 2. 熟練乘法。</p>	<p>1. 能以被乘數和乘數的數字寫出乘法算式。 2. 能熟練乘法並算出答案。</p>	<p>能寫出乘法算式並算出答案。</p>	<p>學生自學 1. 教師準備 4 輛賽車圖卡和數字卡數張。 2. 每人上台抽取賽車的號碼和終點站的號碼各 4 個。 3. 用車號乘以終點站的數字，寫出乘法算式。</p> <p>組內共學 承上遊戲進行分組比賽</p> <p>組間互學 知道各組間答案的對錯與否</p> <p>教師導學 統整乘法的數學義涵</p>	<p>圖卡數字卡</p>	<p>4</p>
<p>第(13)週 - 第(16)週</p>	<p>行事 曆</p>	<p>數學/n-I-9 認識時刻與時間常用單位。 生活/3-I-1 願意參與各種學習活動，表現好奇與求知探究之心。</p>	<p>1. 暑假計劃表。 2. 12 星座資料。 3. 統計表。</p>	<p>1. 能參與並完成在月曆上規劃出自己的暑假活動。 2. 能透過星座日期資料，認識並了解自己的星座。 3. 能調查並統計星座人數。</p>	<p>1. 會規劃適合的活動。 2. 知道自己的星座。 3. 會統計各個星座的人數。 4. 完成學習單</p>	<p>學生自學 活動一：暑假遊樂趣 1. 教師給每位學生 7 月和 8 月的月曆。 2. 請學生在上面規畫暑假活動。 3. 每人上台報告暑假計畫。</p> <p>組內共學 活動二：星座大不同 1. 教師展示 12 星座的資料。 2. 教師針對星座資料提問學生問題。 3. 分組並調查並統計班上學生各個星座的人數。</p> <p>組間互學 活動三：完成學習單 1. 分組討論及展示個人學習單。 2. 能說出他人學習單的內容與解說自己的學習單內容。 3. 能察覺並知道學習單的異同。</p> <p>教師導學 能習得時間的數學概念並運用時間規劃生活，還能學會簡單的歸納與統計。</p>	<p>月曆</p>	<p>4</p>

第(17)週 - 第(20)週	餅乾 盒分 類	數學/n-I-8 認識容量、重量、面積。 生活/3-I-1 願意參與各種學習活動， 表現好奇與求知探究之心。	1. 九宮格和方格紙。 2. 白色積木堆形體。	1. 透過方格紙認識面積的大小 並做比較。 2. 能積極參與立體造型創作並 數算積木數量。	1. 數出自己的面積大小。 2. 會數立體積木數量。 3. 完成學習單	<p>學生自學 能清楚知道各類活動的規則</p> <p>組內共學 活動一：誰的面比較大 1. 在地上畫上九宮格，每一格都寫上不同的分數， 來讓學生玩投筆遊戲。 2. 發給每位學生一張方格紙。 3. 遊戲進行時，每位學生可投筆 4 次，若得分，則 在方格紙上塗顏色。 4. 遊戲結束後，組內學生數算自己的方格紙上塗了 幾格，塗最多格的組別即勝利。</p> <p>組間互學 活動二：大家來堆積木 1. 每組發給許多積木，發揮創意堆出各式各樣的形 體。 2. 堆完請各組數算自己用了幾個積木。</p> <p>教師導學 活動三：完成學習單 1. 分組討論及展示個人學習單。 2. 能說出他人學習單的內容與解說自己的學習單內容。 3. 能察覺並知道學習單的異同。</p>	立體積木教具 白色積木	4
-----------------------	---------------	--	----------------------------	--	---	--	----------------	---

教材來源	☐ 選用教材 () ☒ 自編教材(請按單元條列敘明於教學資源中)
本主題是否融入資訊科技教學內容	☒ 無 融入資訊科技教學內容 ☐ 有 融入資訊科技教學內容 共()節 (以連結資訊科技議題為主)
特教需求學生課程調整	<p>※身心障礙類學生：☒無 ☐有-智能障礙()人、學習障礙()人、情緒障礙()人、自閉症()人、(/人數)</p> <p>※資賦優異學生：☒無 ☐有-(自行填入類型/人數，如一般智能資優優異 2 人)</p> <p>※課程調整建議(特教老師填寫)：</p> <p style="text-align: right;">特教老師姓名： 普教老師姓名：黃純慧</p>

填表說明：

(1)依照年級或班群填寫。

(2)分成上下學期，每個課程主題填寫一份，例如：一年級校訂課程每週 3 節，共開社區文化課程 1 節、社團 1 節、世界好好玩 1 節三種課程，每種課程寫一份，共須填寫 3 份。